

SST 指導略案

1. 題材

「開け！心の扉」

2. ねらい

- ・ゲームを通して、各自のターゲットスキルを身に付ける
- ・メンバーの考えを予想するために質問をできるようにする。

3. ターゲットスキルと本時でねらうスモールステップ

対象	ターゲットスキル	スモールステップ（ミッション）
	仲間と会話を続けることができる。	意見がまとまらない時，まとめる方法を提案する。
	言葉足らずでなく，話すことができる。	意見がまとまらない時，まとめる方法を提案する。
	いやなことをしっかり断ることができる。	自分の意見を発表する。
	仲間と会話と続けることができる。	自分の意見を提案（質問）する

4. 本時の展開

	○活動	・留意点
ふりかえり	○学級や家庭のどのような場面で，学んだスキルを用いることができたかを話し合う。	・【褒める】ための活動です。 ・“ミッションカード”に記したスキルを使用した場面で，相手の反応がどのようなものであったかを想起させるようにする。
教示	○本時の活動でのねらいと各自のミッションを確認する。	・それぞれのミッションは異なるが，同じ活動の中で学んでいくことをイメージできるようにする。
モデリング	○「開け！心の扉」のルールを知り，それぞれのミッションを使うことのできる場面や状況を知る。 準備 出題者用ホワイトボード，ボードマーカー ○一人ずつミッションの練習する。	・ゲーム内容を演示し，他のメンバーがスキル使用できる場面も知ることができるようにする。 ・児童自身がゲーム状況に応じて，他のメンバーにスキル使用を促してもよいことを知らせておく。 ・具体的な場면을想像できるように指導者がその都度アドバイスを行う。
リハーサル	○「開け！心の扉」を行う。 （状況に合わせ，出題者や質問数の工夫をする）	・時間に余裕があれば複数の問題に取り組む。
フィードバック	○それぞれのメンバーの良かったところを振り返る。	・可能であれば児童にも発言させるようにする。
般化	○学んだスキルを次の1週間でどれくらい使いたいか，目標を立てる。	

本時のゲームルール

- ・出題者が1単語で表現可能なものを答えとして用意する。
- ・回答者は答えを導くための質問を20問（変更化）まで行うことができる。
- ・質問は「はい」「いいえ」で答えられるものでなければならない。
- ・出題者は必ず「はい」「いいえ」で回答し，うそをついてはいけない。
- ・質問の代わりに回答することもできる。

※回答ジャンルの提示の有無，質問回数や回答数，チーム編成など，実態に合わせて改変しながら行う。

5.本題材に組み込み（並行指導）可能と思われるターゲットスキル

		組み込み可能と思われるターゲットスキル	
仲間関係 スキル	関係の 開始	(21) 知っている人に挨拶することができる	
		(22) 視線を合わせて人と話すことができる	○
		(23) 仲間や親しい人に微笑みかけることができる	
		(24) 憶することなく仲間に話しかけることができる	○
		(25) 仲間を遊びに誘うことができる	
		(26) 遊んでいる仲間に自分から進んで加わることができる	
	関係の 維持	(27) 仲間と会話を続けることができる	○
		(28) 仲間と冗談を言い合うことができる	
		(29) 仲間と仲良く親和的に遊ぶことができる	○
		(30) 友だちが失敗したときなど励ましたりなぐさめたりできる	○
		(31) 仲のよい友だちの興味や趣味などを知っている	
コミュニケーション スキル	聞く	(32) 先生や友だちの話を集中して聞ける	○
		(33) 先生の話や友だちの発表の内容を理解できる	○
		(34) 聞かれたことに對してきちんと答えることができる	○
	話す	(35) 言葉たらずでなく、話すことができる	○
		(36) 物事を順序だてて説明することができる	
		(37) 人前で適切に発表やスピーチをできる	
	アサーション	(38) わからないことは質問できる	○
		(39) 集団に向かって自分の考えを述べるができる	○
		(40) いやなことははっきりことわることができる	
		(41) くやしさを怒りを言葉で伝えることができる	
	話し合い	(42) 話し合いの内容に沿った発言ができる	○
		(43) 決まった意見に従うことができる	○
		(44) 意見がまとまらないときに、意見をまとめる方法を提案できる	
		(45) 指名されたら、議長や進行役などのまとめ役を行うことができる	
		(46) 話し合いにおいて全体の意見を参考にしながら結論を出すことができる	